

PERATURAN SUKAN DART

JABATAN LAUT MALAYSIA KALI KE-11 2026

1.0 PENGANJURAN & PENGELOLAAN

1.1 Kejohanan ini dianjurkan dan dikelolakan oleh Kelab Kebajikan dan Sukan Jabatan Laut Wilayah Selatan

2.1 PERATURAN AM

2.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut peraturan-peraturan yang ditetapkan oleh Persatuan Dart Malaysia.

2.2 Kejadian di luar jangkaan yang tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:

2.3 Sebarang kejadian perkara-perkara bukan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola.

2.4 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan berasaskan kepada peraturan-peraturan yang ditetapkan oleh Persatuan Dart Malaysia.

2.5 Selain daripada peraturan diatas, Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran kejohanan ini.

2.6 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah **MUKTAMAD**.

3.0 PENDAFTARAN

3.1 Setiap kontinjen hendaklah mendaftarkan **SATU (1)** pasukan sahaja dan setiap pasukan hendaklah mengandungi:-

3.1.1 Seorang (1) Pengurus Pasukan /Jurulatih

3.1.2 Tiga (3) orang pemain (3 Lelaki)

3.2 Setiap pemain hanya dibenarkan bermain bagi satu acara sahaja

- 3.3 Pendaftaran nama-nama pemain, pegawai/jurulatih hendaklah dilakukan dengan menggunakan borang pendaftaran yang telah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola .
- 3.4 Hanya pemain-pemain berdaftar sahaja dibenarkan untuk mengambil bahagian.
- 3.5 Kelayakan pemain (peserta) adalah seperti dalam Peraturan yang telah ditetapkan.

4.0 SUSUNAN DAN FORMAT PERTANDINGAN

4.1 Susunan acara-acara adalah seperti berikut:

- i. Perseorangan 501 X 3
- ii. Bergu 501 x3
- iii. Lambungan duit (toss coin) akan dilakukan sahaja oleh pegawai petugas pertandingan sebelum sesuatu perlawanan dijalankan. Pasukan yang memenangi lambungan duit (toss coin) akan memulakan permainan bagi acara pertama. Acara kedua oleh pasukan lawan dan seterusnya secara bergilir-gilir.
- iv. Di dalam permainan beregu, pemain yang namanya tercatat sebagai pertama akan memulakan permainan dan seterusnya mengikut susunan.
- v. Pemain hanya dibenarkan bermain sekali sahaja.
- vi. Seseorang pemain tidak dibenarkan membuat sesuatu yang dianggap sebagai tindakan yang disengajakan untuk melambatkan permainan.

- vii. Game akan dijalankan serentak bagi kumpulan 1 dan kumpulan 2.

5.0 CARA PERTANDINGAN

- 5.1 Semua pasukan yang bertanding akan diundi dalam 2 kumpulan dan dua mata tertinggi dalam kumpulan akan bermain separuh akhir.
- 5.2 Peringkat kumpulan semua pasukan akan bermain penuh 3 permainan manakala bagi peringkat separuh akhir dan akhir adalah berdasarkan best of three.

6.0 PEMBERIAN MATA DAN PENENTUAN KEMENANGAN

- 6.1 Setiap pasukan yang bertanding akan diberi mata berdasarkan kepada format berikut:-
- I. Menang - 3 mata
 - II. Kalah - 0 mata
- 6.2 Sekiranya keputusan masih seri maka kaedah berikut akan digunakan:
- I. Jumlah set menang bagi semua pertandingan;
 - II. Jumlah set kalah bagi semua pertandingan;
 - III. Nisbah set. Pasukan yang mendapat nisbah mata yang tertinggi dikira menang.
- 6.3 Sekiranya selepas kiraan tersebut di atas masih berlaku seri untuk (2) pasukan maka, pasukan yang menang dalam perlawanan di antara mereka dikira menang. Sekiranya (3) pasukan yang berkedudukan seri maka undian akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

7.0 MASA PERTANDINGAN

- 7.1 Semua perlawanan akan dijalankan mengikut susunan jadual yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 7.2 Sekurang-kurangnya tiga puluh (30) minit sebelum bermulanya perlawanan tiap-tiap pasukan hendaklah mengemukakan nama pemain

kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan menggunakan borang yang telah disediakan.

7.3 Sekiranya pasukan yang bertanding gagal hadir pada masa perlawanan yang dijadualkan, pasukan tersebut akan diberi masa tangguhan selama sepuluh (10) minit. Jika setelah tamat tempoh masa yang diberikan, pasukan tersebut tidak juga hadir maka kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan yang hadir.

7.4 Walau bagaimanapun, tiada sebab bagi pasukan-pasukan memberikan kemenangan percuma kepada pasukan lawan. Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan akan mengambil tindakan dengan melaporkan kepada Ketua Kontinjen agar mengambil tindakan tegas kepada pihak yang terlibat dan bertanggungjawab.

8.0 WAKTU BERMULA SESUATU PERLAWANAN

8.1 Waktu bermula sesuatu perlawanan adalah seperti yang tercatat di dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh dipinda dengan kelulusan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan atau Jawatankuasa Pengelola.

9.0 PERATURAN LAIN

9.1 Pegawai dan pemain yang didapati berada di bawah pengaruh alkohol semasa pertandingan sedang berjalan, akan di 'disqualified' dan seluruh pasukan akan dibatalkan penyertaannya dari pertandingan dan tindakan susulan diambil

9.2 Seorang Pembantu Perubatan akan disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan untuk menjalankan pemeriksaan alkohol terhadap peserta.

9.3 Pemain yang gagal menghadirkan diri ke gelanggang untuk sesuatu acara selepas lima (5) minit panggil pertama dibuat akan dikira tidak bertanding dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pemain lawan yang hadir.

9.4 Setiap pasukan adalah bebas untuk menentukan pemain yang layak bermain asalkan mengikut urutan perlawanan dan senarainya yang diserahkan sebelum perlawanan bermula.

9.5 Tiada pertukaran pemain dibenarkan setelah Borang Pendaftaran Perlawanan diserahkan.

9.6 Semua pemain tidak dibenarkan membawa sebarang minuman termasuk minuman keras dan dilarang merokok di dalam dewan permainan.

10.0 PERALATAN PERTANDINGAN

10.1 Jawatankuasa Pengelola Sukan akan menyediakan Papan Dart jenis 'Winmau' atau yang setaraf dengannya.

11.0 PAKAIAN

11.1 Seseorang pemain hendaklah berpakaian kemas. Bermain tanpa memakai kasut, berseluar pendek atau menggunakan selipar atau memakai kemeja "T" tanpa kolar atau lengan adalah tidak dibenarkan.

11.2 Semua pemain dalam satu pasukan hendaklah memakai jersi yang seragam.

12.0 PENGADIL

12.1 Jawatankuasa Penganjur akan melantik para pengadil / Pegawai Pertandingan yang berkeelayakan setelah berunding dengan Pegawai

Teknikal yang bertaualiah dan tertakluk kepada Peraturan Persatuan Dart Malaysia

12.2 Laporan perlawanan akan dibuat oleh pengadil di dalam borang yang disediakan selepas perlawanan dijalankan dan diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

13.0 DISIPLIN PASUKAN

13.1 Setiap pengurus pasukan dan jurulatih adalah bertanggungjawab menjaga disiplin para pemain. Sekiranya terdapat sebarang salah laku atau pelanggaran disiplin yang menyebabkan kelancaran perlawanan terganggu, tindakan tatatertib akan dikenakan kepada pasukan tersebut berpandukan kepada laporan pegawai perlawanan dan pengadil perlawanan.

13.2 Lain-lain adalah sebagaimana terkandung di dalam Peraturan Persatuan Dart Malaysia

14.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIHENTIKAN / MENARIK DIRI / MENYERAH KALAH / MEMBERI KEMENANGAN PERCUMA

14.1 Sebagaimana terkandung didalam Peraturan Persatuan Dart Malaysia

15.0 JAWATANKUASA TATATERTIB / JURI RAYUAN

15.1 Sila rujuk Peraturan Persatuan Dart Malaysia

16.0 JADUAL PERLAWANAN

16.1 Jawatankuasa Pengelola akan menetapkan jadual perlawanan mana-mana pasukan tidak dibenarkan meminda mana-mana jadual perlawanan.

17.0 UNTUK PENGURUSAN/KETUA PASUKAN DAN CABUTAN UNDI

17.1 Cabutan undi bagi penentuan kumpulan akan diadakan pada masa dan Tarikh yang akan di beritahu kemudian.

19.0 PEGAWAI YANG DIHUBUNGI

NAMA	:	
JAWATAN	:	
NO. H/P	:	
EMAIL	:	

20.0 RINGKASAN PINGAT

BIL	KATEGORI	EMAS	PERAK	GANGSA
1	BEREGU (DOUBLE)	1	1	1
2	PERSEORANGAN (SINGLE)	1	1	1
JUMLAH		2	2	2

JADUAL PERLAWANAN DART KUMPULAN A / B

	A	B	C	D	MATA AKHIR	KEDUDUKAN
A						
B						
C						
D						